



Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di UPTD SD 145 Barru

M. Asri B^{1*}

¹PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: m.asri.b78@gmail.com

Abstract. *This study focuses on the gross motor skills of children who have not developed as expected. The purpose of this study was to determine how traditional clog games affect the gross motor skills of children at UPTD SDN 145 Barru. This study used a descriptive experimental type. with 17 children, 8 boys and 9 girls. To collect data, observation sheets, interviews, and documentation were used. The results of the analysis of children's gross motor skills before the treatment of traditional clog game activities showed that In the BSB category there were 4.16%, in the BSH category 14.58%, in the MB category 31.25%, and in the BB category there were 60%. After the traditional clog game activities were given, the BSB category reached 28.08%, the BSH category 48.91%, the MB category 19.75%, and the BB category 6.25%. Furthermore, percentage techniques and t-tests were used to manage the data. The t-value \geq t-count, which means 9.337 is greater than 1.75305, according to the results of the t-test calculation. The results show that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so that children's gross motor skills are influenced by traditional clog game activities.*

Keywords: *Traditional Clog Games; Gross Motor Skills; Elementary School Students.*

Abstrak. *Penelitian ini berfokus pada kemampuan motorik kasar anak-anak yang belum berkembang sesuai harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan bakiak tradisional berdampak pada kemampuan motorik kasar anak-anak di UPTD SDN 145 Barru. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen deskriptif. dengan 17 anak, 8 laki-laki dan 9 perempuan. Untuk mengumpulkan data, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Hasil analisis kemampuan motorik kasar anak sebelum perawatan kegiatan permainan tradisional bakiak menunjukkan bahwa Dalam kategori BSB ada 4,16%, dalam kategori BSH 14,58%, dalam kategori MB 31,25%, dan dalam kategori BB ada 60%. Setelah kegiatan permainan tradisional bakiak diberikan, kategori BSB mencapai 28,08%, kategori BSH 48,91%, kategori MB 19,75%, dan kategori BB 6,25%. Selanjutnya, teknik persentase dan uji t digunakan untuk mengelola data. Nilai thitung \geq thitung, yang berarti 9,337 lebih besar dari 1,75305, menurut hasil perhitungan uji t. Hasilnya menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga kemampuan motorik kasar anak dipengaruhi oleh aktivitas permainan tradisional bakiak.*

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Bakiak; Motorik Kasar; Peserta didik SD*

PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivitas yang sangat akrab dengan manusia (Wahyu & Rukiyati, 2022). Semua orang mengenal permainan, termasuk permainan tradisional yang belum dimodernisasi, selama masa pertumbuhan mereka dari kanak-kanak hingga dewasa (Putri et al., 2023). Sebenarnya, perbedaan antara permainan elektronik dan permainan tradisional bukan sesuatu yang baru muncul (bahkan

menjadi perdebatan yang sengit)(Pratiwi & Fuadah Z, 2020). Namun, beberapa orang percaya bahwa nilai didaktif dalam permainan tradisional anak harus dikembalikan pada zaman modern, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktif yang ada dalam permainan tradisional anak.

Permainan tradisional adalah salah satu dari ribuan permainan tradisional yang tersedia di Indonesia (Pratiwi & Fuadah Z, 2020). Namun, permainan tradisional semakin berkurang, terutama di kota-kota. Anak-anak saat ini mungkin tidak mengenal permainan tradisional, meskipun sebenarnya mereka adalah permainan yang diwariskan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional mereka sendiri. Permainan tradisional biasanya tidak sama dengan permainan modern (Tunru & Ilahi, 2022), seperti permainan teknologi yang biasanya lebih sederhana seperti permainan yang ada di komputer atau handphone(Widhiasih & Yunita, 2021).

Permainan tradisional bakiak sering ditemukan di lingkungan rumah(Syamsurrijal, 2020), tetapi permainan modern lebih mahal dan membuat anak malas membangun otot-otot besar, yang hanya merusak mata(Puncak Joyontono, 1)Subarno, 1)Reineta Puspitasari, 1)Tiara Handayani, 1)Asal Izmi, 1)Cut Ayu Tiara S, 1)M. Rifki Ghozali, 1)Ika Indah Karlina, 1)Muhammad Fitranata N, 1967). Nama lain untuk permainan bakiak konvensional adalah terompah kayu(Indrayanti, 2021). Pada umumnya, bakiak terbuat dari kayu panjang yang menyerupai seluncur dan dilengkapi dengan selop yang menyerupai sandal jepit. Bakiak, permainan tradisional(Purwanto et al., 2023), berasal dari Sumatera Barat. Bakiak terbuat dari dua papan sandal yang tebal dengan panjang sekitar 125 cm.

Setiap kayu memiliki tiga atau empat tali karet yang digunakan untuk mengikat kaki pemain . Biasanya, sekelompok anak bermain melombakan bakiak dengan tiga atau empat tali yang mengikat kaki mereka(Gemah et al., 2020). Bermain bakiak membutuhkan tempat yang cukup luas agar regu dapat bergerak bebas dan tidak bertabrakan satu sama lain(Sumual et al., 2020). Permainan bakiak mengajarkan keterampilan koordinasi (Tryana et al., 2022)tubuh karena seluruh tubuh dan kaki harus bergerak bersama-sama(Volume, 2020). Selain itu, bermain bakiak mengajarkan kesabaran, kerja sama, dan koordinasi sesama pemain untuk memenangkan pertandingan dalam acara atau kompetisi(Beno et al., 2022).

Menurut pendapat lain, model permainan bakiak tradisional terdiri dari alas kaki yang terbuat dari kayu yang disambungkan dengan tali yang terbuat dari karet yang menyerupai sandal jepit(Ningsih & Arzani, 2023). Kemampuan motorik anak sangat penting selama perkembangan mereka dan merupakan komponen penting dari perkembangan fisik mereka(Hanum & Rohita, 2021). Keterampilan motorik kasar anak-anak berkembang seiring dengan kematangan otot dan syaraf mereka(Ilmi Azizah, 2023). Kemampuan motorik terdiri dari tiga komponen(Sofyan et al., 2022): kemampuan keseimbangan, kemampuan perpindahan, dan kemampuan untuk mengontrol objek (Tepe, 2020). anak-anak belajar berlari, melompat, dan memantul, meningkatkan kemampuan motorik mereka(Amina Datu et al., 2023). Kemampuan ini digunakan sepanjang hidup dan penting untuk mempelajari keterampilan baru. Namun, jika anak tidak diberi kesempatan untuk mencoba keterampilan baru, kinerja motorik mereka dapat terpengaruh secara negatif(Ernawati et al., 2021). Berdasarkan observasi awal di SD 145 Barru,

Peneliti menemukan masalah dengan jumlah 17 siswa yang berkaitan dengan motorik kasar anak(Nurazzana & Hartati, 2024), contoh masih banyak anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang sesuai harapan(Utari et al., 2022). Contohnya seperti aspek keseimbangan tubuh, kelincahan gerak tubuh, kecepatan berjalan, kemampuan melompat keseimbangan berjalan, meniru berbagai gerak, melompat melalui rintangan meloncat dari ketinggian 40 cm, dan kekuatan kaki(Fitri & Imansari, 2020). Hal ini disebabkan karena kurangnya media atau alat permainan untuk merangsang pembelajaran dalam kemampuan motorik kasar(Indriani et al., 2022). Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti tertarik mengambil permainan tradisional bakiak, salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan kaki(et al., 2024). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di UPTD SDN 145 Barru .

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif (Abd.Mukhid, 2021). Pada dasarnya pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif karena menekankan pada analisis data-data *numerical* (angka). Yang diolah dengan metode statistik (Suryatman et al., 2020). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen deskriptif (*quasi experiment research*) yang mana calon peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak (Mahmudah, 2020), khususnya mengenai permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik Kasar anak. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian *one group-pretest-posttest* desingn yang di rancang oleh (Sugiyono, 2013:83) desainnya adalah:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O₁ : Pengamatan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan permainan tradisional bakiak

O₂ : Pengamatan motorik kasar sesudah diberikan perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memulai penelitian ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional bakiak berdampak pada kemampuan motorik kasar anak-anak di UPTD SDN 145 Barru. Kemampuan motorik kasar anak akan diamati, termasuk keseimbangan tubuh (berjalan di atas papan tintian), kecepatan berjalan (berjalan zigzag), dan kekuatan kaki (berjalan dengan satu kaki). Hasil akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Sebelum Diberikan Perlakuan.

Kategori	Aspek Kemampuan Motorik Kasar Anak Yang Diamati						Rata- Rata (%)
	Keseimbangan tubuh		Kecepatan Berjalan		Kekuatan kaki		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	7,25	1	6,25	0	0	5,16
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	18,75	3	13,5	2	12,5	15,58
Mulai Berkembang (MB)	5	31,25	6	37,5	4	25	31,25
Belum Berkembang (BB)	7	43,75	7	43,75	11	63,5	60
Jumlah	17	100	17	100	17	100	100

Sesuai tabel 4.4 rekapitulasi penilaian keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan, dapat diketahui dari pengamatan keterampilan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan berupa Permainan Tradisional Bakiak, terdapat 4,16% dalam kategori BSB, 14,58% dalam kategori BSH, 31,25% dalam kategori MB, dan 60% dalam kategori BB.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Tradisional Bakiak.

Kategori	Aspek Kemampuan Motorik Kasar Anak Yang Diamati						Rata- Rata (%)
	Keseimbangan tubuh		Kecepatan berjalan		Kekuatan kaki		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	25	5	26	5	32,25	29,08
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	56,25	7	43,75	8	44,75	48,91
Mulai Berkembang (MB)	3	13,5	4	25	3	18,75	19,75
Belum Berkembang (BB)	1	6,25	1	6,25	1	6,25	6,25
Jumlah	17	100	17	100	17	100	100

Sesuai tabel 4.8 dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi pengaruh permainantradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak sesuai aspek yang diamati, terdapat 28,08% dalam kategori BSB 48,91% dalam kategori BSH, 19,75% dalam kategori MB, dan 6,25% dalam kategori BB.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Pengamatan Awal Dan Akhir Motorik Kasar Anak.

KATEGORI	SEBELUM DIBERI PERLAKUAN						SESUDAH DIBERIKAN PERLAKUAN					
	Keseimbanga tubuh		kecepatan berjalan		kekuatan kaki		Keseimban gan tubuh		Kecepatan berjalan		Kekuatan kaki	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Berkembang sangat baik (BSB)	2	7,25	1	6,25	0	0	4	25	5	26	5	32,25
Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	18,75	3	13,5	2	12,5	9	56,25	7	43,75	8	44,75
Mulai berkembang (MB)	5	31,25	6	37,5	4	25	3	13,5	4	25	3	18,75
Belum berkembang (BB)	7	43,75	7	43,75	11	63,5	1	6,25	1	6,25	1	6,25

Sesuai tabel 4.9, dapat diketahui hasil rekapitulasi pengamatan awal dan akhir motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional bakiak dari aspek keseimbangan tubuh, pada kategori BSB dari 6,25% Menjadi 25%, kategori BSH dari 18,75% Menjadi 56,25%, kategori MB dari 31,25%, Menjadi 13,5%, dan kategori BB 43,75%, Menjadi 63,5%. Berdasarkan uraian tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengamatan kemampuan motorik kasar anak sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional bakiak, terdapat perubahan yang signifikan, yaitu Sebagian besar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terlihat dari pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak

Tabel 4.14 Paired Samples Test.

	Paired Difference					T	df	sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidences Interval Of The Difference				
				Lower	Upper			
pair 1 sebelum perlakuan sesudah perlakuan	-3.68750	1.57982	.39496	-4.52933	-2.84567	-9.337	15	.000

Sesuai tabel 4.14, dapat dijelaskan bahwa nilai t_{hitung} bernilai negatif yaitu nilai t_{hitung} sebesar -9.337, t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada sesudah perlakuan. Dalam hal tersebut maka nilai t_{hitung} negatif bermakna positif sehingga, nilai t_{hitung} 9.337. Dengan demikian, dilihat dari perhitungan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga nilai t_{hitung} 9.337 > t_{tabel} 1.753 Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh kegiatan permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional bakiak berpengaruh terhadap motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru.

Pembahasan

Hasilnya menunjukkan bahwa 17 siswa di SDN 145 Barru menunjukkan kemampuan motorik kasar mereka dalam berbagai kegiatan, termasuk berjalan di atas papan tintian, berjalan zig-zag, dan berjalan dengan satu kaki yang belum berkembang sesuai harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan bakiak tradisional, yang dimainkan berulang kali, memengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

Selanjutnya, hasil hitungnya menunjukkan -9.337 dengan signifikan 0,000. Dengan sig 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru. Hasil dan diskusi menunjukkan bahwa ada pengaruh antara permainan tradisional bakiak dan kemampuan motorik kasar anak di SDN 145 Barru. Kecerdasan motorik kasar anak dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, tetapi pembelajaran peran dan guru di SD adalah salah satu yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak. Permainan bakiak tradisional adalah salah satu pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak. Penelitian dimulai dengan kondisi awal di mana semua subjek penelitian memiliki kecerdasan motorik kasar rendah. Setelah itu, permainan tradisional bakiak diberikan perlakuan, dan kemudian dilakukan pengukuran akhir untuk membandingkannya dengan kondisi awal. Setelah pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak, perbandingan kondisi awal dan akhir akan dijelaskan.

Pada kondisi awal, subjek memiliki kecerdasan motorik kasar yang rendah, dengan nilai tertinggi hanya 11, tetapi setelah perlakuan dengan permainan bakiak tradisional, kecerdasan motorik kasar subyek meningkat secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai pengukuran akhir subyek sebesar 12. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional bakiak benar-benar dapat meningkatkan kecerdasan motorik kasar. mampu berjalan dengan bakiak selama lima meter tanpa jatuh, sepuluh meter tanpa jatuh, dan tetap berpegangan dengan temannya dengan tangan kanan dan tangan kiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawati & Widyasari, 2022) bahwa aktifitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, menari, dan body language adalah tujuan materi pelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan fisik. Selain itu, dalam rangka kerjanya, permainan bakiak ini mendorong berbagai aktivitas fisik.

Namun, ada banyak cara untuk meningkatkan kecerdasan fisik motorik anak, menurut (Kustiawan & Aulia Enggarwati, 2021) ini termasuk bermain peran, olahraga, menari, dan keterampilan fisik. Permainan tradisional bakiak ini menuntut keterampilan fisik. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak dalam hal keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru sebelum permainan tradisional bakiak, tercatat 4.16% dalam kategori BSB, 14.58% dalam kategori BSH, 31.25% dalam kategori MB, dan 60% dalam kategori BB. Setelah kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 28.08% dalam kategori BSB, 48.91% dalam kategori BSH, 19.75% dalam kategori MB, dan 6.25% dalam kategori BB. Selama dua minggu, permainan tradisional bakiak di SDN 145 Barru digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dalam kegiatan, guru menggunakan alat peraga, termasuk permainan tradisional bakiak. Anak-anak menunjukkan keterampilan berjalan yang baik, dan mereka cukup antusias untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional bakiak. Mereka diamati dari hari pertama hingga hari terakhir sebelum melakukan penilaian kegiatan berjalan di atas papan tintian, berjalan zig-zag, dan berjalan dengan satu kaki. Nilai ditemukan berdasarkan hasil uji t. $t_{hitung} -9.337$, nilai $t_{tabel} 1.753$. sehingga nilai $t_{hitung} 9.337 > t_{tabel} 1.753$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan motorik kasar anak di UPTD SDN 145 Barru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan di dalam dan di luar kelas serta menggunakan fasilitas yang tersedia untuk mengembangkan potensi mereka. Guru: memiliki kemampuan untuk menambah dan mengubah permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak SD. Kepala Sekolah: Diharapkan terus memberikan saran dan dorongan kepada guru, terutama dalam hal membuat strategi pembelajaran yang berguna dan lebih memperhatikan anak didik. Penulis dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan tentang pentingnya memberikan penguatan dan kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak selama proses pembelajaran. Peneliti lain: untuk menambah wawasan dan perkembangan penelitian tentang permainan tradisional saat merancang studi yang sama atau berbeda baik dari segi masalah, metodologi, pengumpulan data, dan analisis.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd.Mukhid. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*.
- Amina Datu, Rapi Us. Djuko, & Sri Wahyuningsi Laiya. (2023). Deskripsi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 164–179. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2647>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Ernawati, E., Hayatii, F., & Oktariana, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Basket Dikelompok B2 Tk Islam Mutiara Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–16.
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Gemah, Kusuma, R., Ayu, N., & Sari, M. (2020). *Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak di RA Muslihun 2 Palangka Raya*. 50. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/3232/>
- Hafidzullah, M. R., Sudarmanto, E., & Fatoni, M. (2024). Kemampuan menggiring bola ditinjau dari keseimbangan dan koordinasi mata kaki. *Jurnal Porkes*, 7(1), 511–523. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25491>
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- IImi Azizah, A. N. (2023). Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Tahta Media*, 4.
- Indrayanti, N. (2021). Desain Interior Pusat Hidroterapi. *Jurnal Vastukara*, 1(2).
- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1180–1187. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5414%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/5414/3916>
- Kustiawan, A. A., & Aulia Enggarwati, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Online Terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 91–106. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6619>
- Mahmudah, U. (2020). *Metode Statistika: Step by Step*. May.

- Ningsih, U., & Arzani, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok A .1 Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Tk ' Aisyiyah Bustanul Athfal Lekok. *JR-PGSD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 31–34. <https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD/article/view/35>
- Nurazzana, A., & Hartati, S. (2024). *Pengaruh Media Tiktok Edukasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Iqra ` Tunggul Hitam Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang*. 8, 13901–13908.
- Pratiwi, A. B., & Fuadah Z, A. (2020). Permainan Tradisional Engrang Dari Provinsi Banten Dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.206>
- Puncak Joyontono, 1)Subarno, 1)Reineta Puspitasari, 1)Tiara Handayani, 1)Asal Izmi, 1)Cut Ayu Tiara S, 1)M. Rifki Ghozali, 1)Ika Indah Karlina, 1)Muhammad Fitranata N, 2)Suprpto Dibyosaputro. (1967). 濟無No Title No Title No Title.
- Purwanto, D., Agusniatih, A., Fitriana, F., & Fahrizal, F. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5052–5059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4922>
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 572–579. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>
- Sumual, I. F. F., Sularso, P., & Budiyono. (2020). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 117–124. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5922>
- Suryatman, T. H., Kosim, M. E., & Julaeha, S. (2020). Pengendalian Kualitas Produksi Roma Sandwich Menggunakan Metode Statistik Quality Control (Sqc) Dalam Upaya Menurunkan Reject Di Bagaian Packing. *Journal Industrial Manufacturing*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31000/jim.v5i1.2429>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Tryana, N., Inmaryanto, I., & Sari, M. (2022). Penggunaan Permainan Bakiak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 37–51. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v2i1.131>
- Tunru, A. A., & Ilahi, R. (2022). Permainan Tradisional Dan Dampaknya Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 217–224.

Utari, E. R. R., Hariyanti, Lutfiah Aini, Wahyuni, & Khadijah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *CERDAS - Jurnal Pendidikan*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.2>

Volume, J. P. (2020). 1, 2 1,2. 2, 206–219.

Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>

Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>